

JURNAL
PERANCANGAN *VISUAL BOOK* PENGETAHUAN DAN TEKNIK
DASAR MENGGAMBAR GRAFFIT DI RUANG PUBLIK



KARYA DESAIN

Muhammad Diora Blesso
NIM 1212226024

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2016

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:
***PERANCANGAN VISUAL BOOK PENGETAHUAN DAN TEKNIK DASAR
MENG GAMBAR GRAFFITI DI RUANG PUBLIK*** Diajukan oleh Muhammad
Diora Blesso NIM 1212226024, Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah
disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 22 Februari 2016 dan
dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



**Ketua Program Studi S-1
Desain Komunikasi Visual**

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP: 19650209 199512 1 001

JURNAL
PERANCANGAN *VISUAL BOOK* PENGETAHUAN
DAN TEKNIK DASAR MENGGAMBAR *GRAFFITI*
DI RUANG PUBLIK

oleh :
Muhammad Diora Blesso
NIM 1212226024

A. Abstrak

Street Art merupakan sebuah seni yang pada umumnya bermediakan apa yang ada dijalanan, salah satunya *graffiti*, *graffiti* adalah seni menggambar ditembok dengan menggunakan cat semprot atau kaleng, dengan menuliskan nick name atau nama samara para pembuat *graffiti* dengan berbagai jenis huruf yang di modifikasi sedemikian rupa, menghadirkan *graffiti* sebagai salah satu bentuk karya seni berwarna-warni dan menghiasi sudut-sudut kota. Namun tak selamanya *graffiti* mendapat respon positif oleh masyarakat sebuah kota yang melihatnya, seringkali *graffiti* disalahartikan terhadap aksi vandalisme yang mengatasnamakan *graffiti*, pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab yang dengan sengaja merusak karya para seniman *graffiti* dijalanan serta fasilitas publik yang dilindungi.

Dari permasalahan tersebut melatar belakangi perancangan tugas akhir dalam pembuatan *Visual Book Graffiti* (buku visual *graffiti*) tentang bagaimana memberi pengetahuan tentang *graffiti* lebih mendalam tentang bagaimana ber-attitude dijalan, menjelaskan seperti apa *graffiti* yang seharusnya dan sebisa mungkin meminimalisir tingkat vandalisme yang mengatasnamakan *graffiti* di ruang publik melalui ilustrasi atau gambar full color guna menarik perhatian target audiens. Dalam pembuatan visual *book* ini tentunya melibatkan para komunitas *graffiti* yang ada di Yogyakarta, serta melakukan wawancara dengan beberapa pelaku yang kerap melakukan vandalisme serta para *graffiti* writer baik pemula maupun professional dalam menggali data-data untuk perancangan *visual book graffiti*.

Diharapkan dengan adanya *visual book graffiti* ini diharapkan bisa memberi wadah serta media referensi para *graffiti* writer pemula untuk menambah wawasan tentang dunia *graffiti* bahwa *graffiti* tidak hanya sekedar cora-coret, melainkan banyak hal positif yang bisa didalam didalamnya dan bisa meminimalisir tingkat vandalisme yang mengatasnamakan *graffiti* di Kota Yogyakarta.

Kata Kunci: *Graffiti*, Street Art, Vandalism, Visual, *Book*, Public Space.

Abstract

Street Art is an art that in general the media what is there on the streets, one of which graffiti, graffiti is the art of drawing bricked using spray paint or cans, by writing the nick name or the name samara makers graffiti with various fonts slightly revised, present graffiti as a form of colorful artwork and decorate the corners of the city. But not forever graffiti got a positive response by the people of a city that saw it, graffiti is often misunderstood against graffiti vandalism on behalf of, the parties are not responsible for deliberately damaging the work of graffiti artist on the streets and public facilities were protected.

From the problems background for the design of the final project in the manufacturing of Visual Book Graffiti (books visual graffiti) about how to give knowledge about graffiti deeper understanding of how air-attitude streets, explaining what kind of graffiti it should be and as much as possible to minimize the level of vandalism in the name of graffiti in the room public through an illustration or a full color image in order to attract the attention of the target audience. In the manufacture of visual book is certainly involve the graffiti community in Yogyakarta, and conducted interviews with several actors who often perform as well as graffiti vandalism both beginners and professional writer in digging through the data to visual design book graffiti.

Hopefully, by the visual book this graffiti is expected to provide a container and a media reference the graffiti writer beginners to add knowledge about the world of graffiti that graffiti is not just Cora-streak, but a lot of positive things that can be in the inside and can minimize the level of vandalism in the name of graffiti in Yogyakarta city.

Keywords: Graffiti, Street Art, Vandalism, Visual, Book, Public Space.

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Street Art merupakan salah sebuah bentuk seni yang pada umumnya diterapkan pada ruang publik seperti seperti pagar, tembok, jalanan dan lain-lain. *Street Art* pada dasarnya dibagi menjadi beberapa bagian seperti *wheat paste*, mural, sticker slap, stensil, street poster art, video projection, guerrilla art, flash mobbing, street installations dan yang salah satunya yang paling maju pada perkembangannya dari waktu ke waktu yaitu Vandalisme dan *Graffiti*.

Di tengah berkembangnya dunia *Street Art* tidak lepas dari aksi vandalisme. Sebenarnya vandalisme berbeda dengan *graffiti*, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Balai Pustaka, 1989) Vandalisme adalah sebuah aksi corat-coret di ruang publik atau di dinding jalan tanpa izin dari pihak yang bersangkutan, dimana aksi tersebut bersifat merusak dan menghancurkan hasil karya orang lain. Vandalisme pun tidak mengandung unsur keindahan atau pesan tersirat, melainkan hanya ajang corat-coret dan bersifat merusak fasilitas umum seperti billboard, rolling door, halte bus, tiang listrik, *sign system* dan lain-lain. Vandalisme bertujuan untuk menunjukkan eksistensi suatu individu atau kelompok atau Geng street art di jalanan, skill, dan daya saing dengan *graffiti* writer lainnya. Dari hal tersebut masyarakat awam pun kesulitan dalam membedakan mana vandalisme mana *graffiti*.

Keberadaan *street art* tak lepas dari pro dan kontra pemanfaatan ruang publik tanpa izin membuat *street art* digolongkan sebagai bentuk vandalisme yang dapat mengotori, merusak, dan memperkumuh pemandangan kota Yogyakarta, peraturan yang kerap digunakan untuk membatasi vandalisme adalah Perda Kota Yogyakarta No. 18 Tahun 2002 tentang Pengelolaan Kebersihan. Dalam Pasal 16 disebutkan bahwa siapapun dilarang mengotori dan atau merusak pohon perindang, tanaman, bangunan dan fasilitas umum. Selain itu, untuk mempertegas penolakan terhadap vandalisme, aksi vandalisme yang mengatasnamakan *graffiti* atau kerap dalam istilah *graffiti*, pelakunya sering disebut TOYS (Trouble On Your System) kerap terjadi di ruang publik Kota Yogyakarta. generasi-generasi baru khususnya remaja awal yang ingin mandalami dunia street art khususnya *graffiti*, mereka masih dalam fase perkembangan remaja, menginginkan eksistensi atau hanya sekedar ikut-ikutan tanpa mengetahui konsekwensi perbuatan mereka itu sendiri, maka dari itu perlu diberikan pengertian dan mendalami attitude didalam *graffiti* dari berbagai sudut pandang agar bisa membedakan hal-hal yang positif maupun negatif.

Seiring dengan perkembangan zaman, fenomena *graffiti* pada masa kini muncul sebagai sebuah cara mengekspresikan seni dikalangan anak muda dengan mengkomunikasikannya secara visual dengan tujuan mendapat eksistensi di tengah-tengah masyarakat dengan cara yang positif, menjadi pembeda antara satu dengan yang lainnya, sebagai hobi dan semata-mata untuk kepuasan diri dalam menuangkan kreatifitas di dinding-dinding kota. Apakah yang dimaksud dengan *graffiti*? menurut Susanto (2002:47) menjelaskan, *graffiti* berasal dari kata Italia "Graffito"

yang berarti goresan atau guratan. Arthur Danto dalam Susanto menyebutnya sebagai demotic art, memberi fungsi pada pemanfaatan aksi corat-corek. Menurut beberapa sumber dapat disimpulkan bahwa *graffiti* adalah sebuah ekspresi seni yaitu gambar pada dinding atau tembok yang menggunakan komposisi warna, garis, bentuk, dan volume untuk menuliskan kata, simbol, atau kalimat tertentu. Pada umumnya didalam *graffiti* bertuliskan nickname atau identitas dari *writer* (pembuat *graffiti*) tersebut namun ada beberapa juga berisi ungkapan seperti pesan sosial, kritik politik, sebagai media komunikasi di ruang publik dengan tujuan untuk menyalurkan hobi atau ide-ide kreatif untuk memperindah dinding atau tembok kota sebagai medianya.

Melihat kondisi tentang permasalahan tersebut, Flamegraff sebagai salah satu toko penyedia atau penyuplay peralatan *graffiti* merasa perlu membuat media yang lebih informatif dan kreatif yaitu *visual book* pengetahuan dan teknik dasar menggambar *graffiti* di ruang publik dengan mengangkat konsep “*The Next Graffiti Generation*” yang sesuai dengan konsepnya, *visual book* ini mengangkat semua tentang *graffiti* mulai dari konten hingga ilustrasinya, dari media utama ini berisi tentang etika *graffiti* dijalanan, sejarah street art, *graffiti*, vandalisme, , serta inspirasi gaya atau *style graffiti*, dan tokoh-tokoh yang mempengaruhi perkembangan *graffiti* karena berdasarkan data kuisioner yang didapat bahwa dari *graffiti* writer baik pemula maupun yang sudah berpengalaman mereka menyukai membaca buku yang berbau *graffiti* yang bersifat mengedukasi.

Kemudian *visual book* tersebut nantinya bisa sebagai media dalam membantu seniman *graffiti* pemula untuk belajar teknik menggambar *graffiti* yang benar, serta dengan adanya buku tersebut diharapkan bisa membantu mereka berkembang memiliki karakter mereka sendiri, sedangkan untuk para pelaku vandalisme diharapkan bisa menginspirasi serta mengajak secara kearah yang lebih positif dan secara tidak langsung pada akhirnya masyarakat bisa membedakan mana karya *graffiti* dan vandalisme.

2. Rumusan Masalah / Tujuan Perancangan

Dari latar belakang permasalahan di atas, jadi dapat disimpulkan dengan rumusan masalah bagaimana merancang *visual book* pengetahuan dan teknik dasar menggambar *graffiti* di ruang publik yang menarik, informatif dan efektif ?.

Tujuannya menginspirasi, juga mewadahi dan memberikan pengetahuan para pembaca buku khususnya para target audience yaitu remaja atau anak-anak yang ingin mendalami dunia *graffiti*, dengan memberikan pemahaman dan menuntun generasi yang tertarik ingin mencoba *graffiti* agar menuangkan ide kreatifnya ke arah positif, selain itu bertujuan meningkatkan minat membaca buku bagi remaja, dan meminimalisir tingkat aksi vandalisme secara bertahap dengan cara yang tidak langsung memerangi secara terang-terangan, melainkan mengedukasi dari konten-konten yang ada pada perancangan yang akan dibuat. Pada

nantinya diharapkan *visual book* ini bisa menjadi media inspiratif dalam meningkatkan kreatifitas berkarya di bidang *graffiti*.

3. Teori dan Metode

1. Teori

a) Buku

Dalam bahasa Indonesia kata *book* sama artinya dengan buku atau kitab yang berarti: bendel lembar kertas, lembar kertas yang berjilid kitab, bendel kertas yang bertuliskan disiplin ilmu tertentu (Daryanto 1997:116).

b) Teknik Dasar Menggambar

Teknik Gambar pada dasarnya membicarakan cara-cara membuat sebuah gambar melalui komposisi, garis, warna, bentuk, ukuran dan lain-lain dengan menggunakan pensil, pena, kuas, crayon, cat air, spray aerosol, atau apapun yang digunakan sebagai alat menggambar. Dengan menggunakan gaya khas dari pelukis dengan bertujuan membentuk karakter, keluwesan tangan. Dalam teknik menggambar, tekrim yang paling tepat adalah teknik mekanis dengan gaya masing-masing, peran alat-alat yang digunakan dalam menggambar sangat mempengaruhi teknik-teknik yang akan diterapkan, pemilihan alat-alat pun sangat berperan penting dalam menggambar (Simon Howard 1996:141).

c) Ilustrasi

Ilustrasi sendiri adalah suatu bentuk dalam seni rupa, ilustrasi digunakan untuk menjelaskan suatu maksud dan objek, tujuannya menjelaskan hal tersebut dituangkan melalui bentuk lukis, grafis, sketsa, hingga gambar bitmap. Semakin majunya perkembangan teknologi di era masa sekarang, fungsi ilustrasi tidak hanya sebagai sarana untuk menyampaikan pesan secara visual tetapi juga sebagai unsur dekoratif yang digunakan untuk memperindah tempat kosong. Seperti, ilustrasi di majalah, tabloid, koran dan media lainnya (Adi, 2007:140). Gambar ilustrasi merupakan gambar yang sifatnya menerangkan atau visualisasi dari suatu uraian, baik berupa berita, cerita, karangan atau naskah. Gambar untuk membantu memperjelas isi buku, atau karangan (Hasan Alwi, 2002: 425).

d) Tipografi

Secara khusus tipografi dalam hal ini huruf yang tersusun dalam sebuah alfabet merupakan media penting komunikasi visual. Media yang membawa manusia mengalami perkembangan dalam cara berkomunikasi.

Huruf menjadi sesuatu yang memiliki makna ganda, huruf dapat menjadi sesuatu yang dapat dilihat (bentuk/rupa huruf) dan dapat menjadi sesuatu yang dapat dibaca (kata/kalimat). Selain itu huruf memiliki makna yang tersurat (pesan/gagasan) dan makna yang tersirat (kesan). Selain itu pengaruh perkembangan teknologi digital yang sangat pesat pada masa kini membuat makna tipografi

semakin meluas. Menurut Rustan (2001:16) tipografi mempunyai makna “segala disiplin yang berkenaan dengan huruf.

e) *Graffiti*

Graffiti adalah kegiatan seni rupa yang menggunakan komposisi warna, garis, bentuk dan volume untuk menuliskan kalimat tertentu di atas dinding. Alat yang digunakan biasanya cat semprot kaleng, terkadang juga menggunakan kompressor air bruss. Walaupun dengan skill dan peralatan yang masih sederhana, konsep tulisan dan dinding menjadi media paling aman untuk mengekspresikan pendapat secara diam-diam pada saat itu. *Graffiti* merupakan ekspresi dari seniman yang membuatnya di media tembok beton atau media dinding kayu yang dapat di lukis dalam bentuk huruf atau gambar. Mempunyai makna tertentu sebagai curahan hati yang membuatnya. Di tuangkan dalam bentuk tulisan dan gambar sedemikian rupa. Nova Suardika, *Seni dalam Graffiti* (<http://novasuardika.blogspot.com/p/blog-page.html>, diakses pada 15 April 2016).

Menurut Babyboss dalam Natanael (2012: 23-24), Pada dasarnya dilihat dari segi visualnya *graffiti* merupakan ekspresi para seniman *graffiti* yang diartikan seperti protes kepada otoritas yang ada, *graffiti* bisa sebagai media dalam menunjukkan rasa ketidakpuasan, kritik sosial dan lain-lain. Bentuk protes yang terkandung dalam *graffiti* inilah yang dulunya membuat *graffiti* sebagai suatu aliran seni yang berkonotasi ilegal, diluar fakta bahwa kegiatan “bombing” yang memang dilakukan di tembok, atau banyak tempat yang merupakan properti umum di ruang publik. Hal ini juga yang memang membuat *graffiti* dan vandalisme sering sulit dibedakan oleh awam. Meskipun *graffiti* perlahan mulai diterima masyarakat, hal itu tidak lepas dari beberapa peran beberapa *graffiti* writer yang mencoba membawa *graffiti* di ruang publik sebagai seni yang memperindah tembok suatu kota.

f) Vandalisme

Pengertian vandalisme menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Balai Pustaka, 1989), vandalisme adalah perbuatan merusak dan menghancurkan hasil karya seni dan barang berharga lainnya (keindahan alam dan sebagainya). Menurut Natanael (2012:16), vandalisme adalah perusakan dan memiliki konotasi tentang hal-hal yang negatif. Perusakan dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang kita lakukan terhadap suatu benda atau properti yang menjadikan benda atau properti tersebut lebih buruk dari sebelumnya. Jadi vandalisme hanya boleh dikatakan pada suatu bentuk kejahatan yang membuat suatu benda atau properti menjadi lebih buruk dari sebelumnya.

g) Ruang Publik

Ruang Publik, dalam arti fisik maupun non fisiknya berarti sebuah area dimana keseharian kita berkecimpung didalamnya. Dan berbicara tentang sebuah ruang publik tidak saja bertutur tentang makna ruang sebuah area dimana menjadi tempat bagi kita beraktivitas. Namun lebih daripada itu adalah sebuah ruang bagi berkembangnya ide, pikiran maupun artikulasi kepentingan kita. Maka ruang public tidak hanya sekedar sebuah taman, jalan raya, perkantoran, tempat kerja ataupun yang berkaitan dengan tata kota ataupun tata lingkungan semata. Ruang public juga mencakup bagaimana kehidupan kita dalam hal bersosialisasi, mengekspresikan pemikiran kreatif, ataupun juga aktivitas ekonomi. Sudibyo Dkk (2005:1).

Kata 'publik' dalam istilah 'ruang publik' mempunyai berbagai makna yang berbeda-beda, terganti dari konteks penggunaannya, apakah digunakan untuk menjelaskan, peristiwa, bangunan, lembaga atau opini. Dalam pengertian yang umum, ruang public adalah ruang tempat berbagai kepentingan publik bertemu, yang di dalamnya terbentuk otoritas publik (public authority). Habermas (1989:3).

2. Metode

a) 5W + 1H

Analisis data digunakan untuk menentukan konsep perancangan dari segi bentuk visual, konten, dan media yang sesuai dan dibutuhkan. untuk Perancangan *Visual Book* Pengetahuan dan Teknik Dasar Menggambar *Graffiti* Di Ruang Publik ini meninjau permasalahan yang diambil dengan menggunakan metode analisa 5W + 1H. dengan menggunakan metode tersebut, pada nantinya diharapkan bisa mengetahui apa, kapan, siapa, mengapa, dimana dan bagaimana permasalahan tersebut harus disikapi dalam pembuatan perancangan ini.

b) SWOT

Analisis SWOT (*Strenght, Weakness, Opportunity, Threat*) digunakan untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan visual *book graffiti* pada pasar visual *book* sejenisnya, selain itu bagaimana melihat kesempatan dari visual *book* ini pada pasar dan sampai kepada target audience dan menganalisa ancaman-ancaman apa saja dan bagaimana mengatasi permasalahan tersebut.

B. Pembahasan Dan Hasil Penelitian

1. *Visual Book Graffiti*

Perancangan *Visual Book* Pengetahuan dan Teknik Dasar Menggambar *Graffiti* Di Ruang Publik merupakan sebuah perancangan yang mengangkat masalah yaitu dikarenakan vandalisme kerap terjadi di Kota Yogyakarta, minimnya pengetahuan tentang attitude di dunia *graffiti* menjadi hal yang harus diketahui oleh *graffiti* writer pemula yang ingin belajar *graffiti* lebih dalam lagi, agar sebisa mungkin terhindar dari aksi vandalisme yang mengatasnamakan *graffiti*, selain itu remaja cenderung ingin mencoba hal-hal baru yang belum pernah dicoba sebelumnya, menginginkan eksistensi di ruang publik atau di kalangan *graffiti* tanpa memikirkan dampaknya bagi lingkungan dan dirinya sendiri. Selain itu perancangan ini untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang *graffiti* yang didalamnya akan membahas tentang pengetahuan tentang *graffiti*, seperti perkembangan sejarah *graffiti*, attitude *graffiti* dan teknik menggambar *graffiti*. Tujuan lain dari perancangan karya *visual book* ini adalah sebagai wadah untuk menginspirasi para *graffiti* writer pemula untuk mengembangkan kreativitasnya dalam membuat karya seni *graffiti*, baik dalam media kertas, digital maupun di tembok, karena selain memberi pengetahuan tentang *graffiti*, didalam buku *visual book* ini juga memuat referensi style *graffiti*, agar bisa membantu *graffiti* writer pemula dalam menciptakan style dan karakter *graffiti* yang berbeda dengan lainnya.

2. Media Utama *Visual Book Graffiti*

Konsep cover pada buku menggunakan ilustrasi *graffiti* yang beraneka ragam, pada sisi bagian kanan terdapat letter *graffiti* bertuliskan “*graffiti*”, sedangkan pada sisi kiri buku terdapat letter *graffiti* bertuliskan “Meas” yaitu nickname selaku pembuat *visual book graffiti*, kemudian pada bagian tengah terdapat karakter roller spray yang sedang menaiki skateboard kemudian memegang cat semprot yakni menggambarkan bahwa *graffiti* merupakan sebuah karya seni yang bisa di kembangkan ke berbagai bentuk gaya yang tak terhingga dan yang terakhir ilustrasi dilengkapi dengan berbagai elemen-elemen *graffiti* seperti bubble, throwup, bentuk bintang, arah panah, tagging, drips atau lelehan cat semprot, menggambarkan bahwa buku ini dihadirkan untuk memanjakan para pelaku dan penikmat *graffiti* di seluruh Indonesia. Warna ilustrasi dibuat warna-warni atau full color mencerminkan bahwa *graffiti* merupakan seni menggambar yang ceria dan jauh dari kesan merusak atau vandalisme yang mengatasnamakan *graffiti*.



Gambar 1 Cover *Visual Book Graffiti* (Sumber: Perancangan Tugas Akhir Karya Muhammad Diora Blesso)



Gambar 2 Mock up penerapan media utama *Visual Book Graffiti* (Sumber: Perancangan Tugas Akhir Karya Muhammad Diora Blesso)



Gambar 3 Isi buku media utama *Visual Book Graffiti* (Sumber: Perancangan Tugas Akhir Karya Muhammad Diora Blesso)

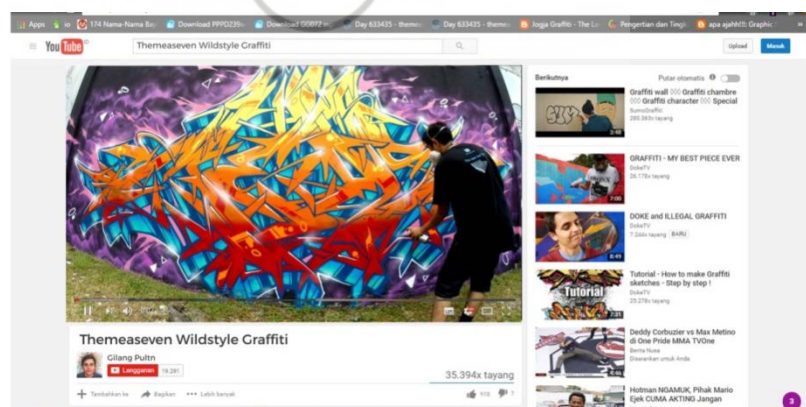
3. Media Pendukung



Gambar 4 Stiker sebagai media pendukung *Visual Book Graffiti* (Sumber: Perancangan Tugas Akhir Karya Muhammad Diora Blesso)



Gambar 5 *Blackbook graffiti* sebagai media pendukung *Visual Book Graffiti* (Sumber: Perancangan Tugas Akhir Karya Muhammad Diora Blesso)



Gambar 6 Video Tutorial *graffiti* sebagai media pendukung *Visual Book Graffiti* (Sumber: Perancangan Tugas Akhir Karya Muhammad Diora Blesso)

C. Kesimpulan

Graffiti merupakan salah satu media untuk berkomunikasi dengan masyarakat dengan menyampaikan pesan-pesan secara visual, namun seiring masuknya dan mulai berkembangnya *graffiti* di Indonesia, menuai dampak positif dan negatif di lingkungan masyarakat dengan adanya aksi corat-coret vandalisme yang mengatasnamakan *graffiti* yang akhirnya *graffiti* dan vandalisme sulit dibedakan oleh masyarakat awam. Dari pemasalahan tersebut penulis mencoba sebuah media komunikasi visual yang bisa mengubah pola pikir para TOYS tentang buruknya merusak karya seniman *graffiti* di jalanan, dimulai dari riset data kelapangan, mencari pemasalahan apa saja yang membuat yang melatar belakangi hal tersebut terjadi

Penulis menciptakan visual *book graffiti* tentang pengetahuan dan teknik dasar menggambar *graffiti* di ruang publik agar memberikan pemahaman bahwa sanya vandalisme yang mengatasnamakan *graffiti* itu akan sangat merugikan dari semua pihak, pertama adalah masyarakat yang kerap menjadi korban aksi TOYS, kedua *graffiti* writer itu sendiri yang dirusak karyanya dan modal membuat *graffiti* yang tidak sedikit, dan yang terakhir adalah pemerintah akan aksi tersebut yang tak jarang merusak tempat dilindungi di Yogyakarta.

Diharapkan lewat perancangan visual *book* ini dapat menginspirasi dan paham akan apa yang harus dilakukan dalam berkarya di jalanan khususnya bagi para TOYS di Indonesia, sehingga secara perlahan meninggalkan kebiasaan buruk dengan merusak karya seniman *graffiti* di jalanan yang akan merugikan mereka sendiri dan orang lain. Semoga karya ini nantinya bisa memberikan manfaat lebih, bisa diterima bagi semua kalangan pelaku *graffiti* di seluruh Indonesia dan masyarakat umum dan mengubah persepsi masyarakat awam bahwa *graffiti* bukanlah aksi vandalisme yang merusak, namun memperindah tembok-tembok suatu kota. Pada dasarnya semua kembali ke diri masing-masing dari para pelaku vandalisme yang merusak karya para seniman *graffiti*, memang tidak ada dasar hukum yang mengikat di ranah *graffiti* dalam berkarya di jalanan, namun alangkah lebih baik saling menghargai sesama para seniman *graffiti* di jalanan agar tidak memunculkan perselisihan dan konflik yang terus menerus terjadi antara para pelaku vandalisme (TOYS) dengan para seniman *graffiti* yang sudah mengetahui arti *graffiti* yang sebenarnya.

D. DAFTAR PUSTAKA

Buku

Adi, Kusrianto. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi

Alwi, Hasan. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka

Daryanto, 2007. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta

Harbermas, Jorgen. 2010. *Komersialisasi Ruang Publik*. Yogyakarta: Kanisius

Howard, Simon. 1999. *Teknik Menggambar*. Semarang: Effhar

Rustan, Suriyanto. 2014. *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: Gramedia

Sudibyo, Agus, dkk. 2005. *Republika Tanpa Ruang Publik*. Yogyakarta: IRE Press

Karya Ilmiah

Simanjuntak, Natanel. 2012. “*Kemunculan Vandalisme Dan Seni Graffiti Di Ruang Bawah Jalan Layang*”. Depok, Universitas Indonesia.

Tautan

Nova Suardika, *Seni dalam Graffiti* (<http://novasuardika.blogspot.com/p/blog-page.html>, diakses pada 15 April 2016).